

**David de Wit**  
**Dion de Koning**  
**Klas: I2C2**

**Internet Project Plan**  
**Thema F**



**GRAFISCH  
LYCEUM**  
  
**ROTTERDAM**

# Inleiding:

In opdracht van de GGD Nederland gaan wij een website bouwen die mensen moet voorlichten over geheugenverlies, ook wel Amnesie genoemd.

Onze website is bedoeld voor mensen met geheugenverlies, of mensen die hun geheugen willen trainen.

Ook kunnen mensen informatie hier vinden over geheugenverlies.

In het bijzonder focussen wij op het verbeteren van het geheugen van de bezoekers.

## Plan van aanpak:

### **Website:**

Op de website komen verschillende pagina's over geheugenverlies.

Te beginnen met een home pagina van waaruit genavigeerd kan worden.

Er komt verder een pagina met informatie, en een pagina met links naar hulpvolle websites.

Er kan ook ingelogd worden om verschillende oefeningen te doen.

### **Database:**

Er komt een database met oude resultaten, namen en highscores van de oefeningen.

Dit kunnen de gebruikers inzien.

### **Planning:**

Wij hebben de volgende strokenplanning bedacht om dit project te maken.

En proberen zo min mogelijk af te wijken van de strokenplanning.

Deze planning is te vinden in bijlage1.

Ook hebben wij een realtime planning, die we elke bijwerken.

Hier komt in te staan wat we hebben gedaan, en wanneer.

### **Doel en doelgroep:**

De doelgroep van deze website zijn vooral mensen met een slecht geheugen.

Vaak ouderen die niet goed weten hoe ze met het internet moeten omgaan.

Daarom willen we de website zo overzichtelijk mogelijk maken.

Alleen de essentiële dingen worden weergegeven.

Er komen geen onnodige afbeeldingen en logo's.

Het doel van onze website is de bezoekers bewust maken van geheugenverlies, en de gevolgen daarvan.

En mensen hun hersenen laten trainen met onze oefeningen.

Hopelijk kunnen de bezoekers wat ze van de oefeningen op onze website leren in het dagelijks leven gebruiken.

**Informatie:**

Op de website komt informatie te staan over geheugenverlies.

Wat is er over geheugenverlies bekend? Hoe ontstaat het? Wat kan ik ertegen doen? zijn allemaal goede vragen die we beantwoorden door middel van duidelijke pagina's en filmmateriaal.

**Functioneel ontwerp:**

**Note:** We maken eerst de oefeningen hard code in verband met tijdgebrek, mocht alles sneller gaan dan verwacht maken we nog een extra pagina waar de oefeningen uit een database gehaald worden.

We hebben de volgende flowchart ontworpen voor onze website.

De index zal de startpagina worden, hier word snel uitgelegd wat op onze site allemaal te vinden en te doen is.

Op de pagina "Handige Links" kunnen mensen de links bekijken naar hulpvolle websites met ditzelfde onderwerp.

De informatiepagina, zal een lang scrollbare pagina worden waar veel informatie op te vinden is.

Om het niet te moeilijk te maken voor de bezoekers zullen we niet al teveel links gebruiken, en een duidelijke inhoudsopgave aan het begin van de pagina leveren.

Op de registratiepagina kunnen mensen een account aanmaken.

Hiervoor is een gebruikersnaam en een wachtwoord nodig die door de gebruiker bedacht is.

Wanneer de bezoeker een account heeft aangemaakt kan deze inloggen op de inlogpagina.

Na het invullen van de correcte gebruikersnaam en het correcte wachtwoord kan de bezoeker oefeningen doen om hun geheugen te trainen.

Deze oefeningen worden verdeeld in 3 moeilijkheids niveaus.

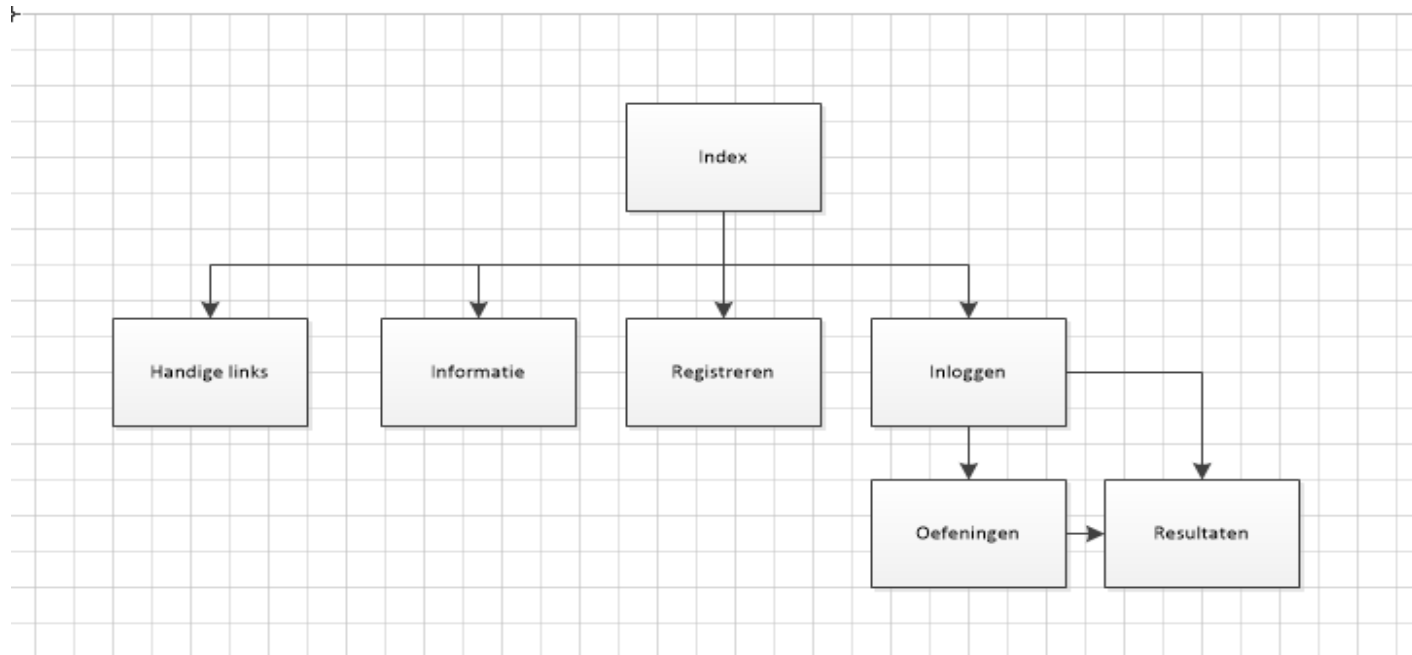
De niveaus zijn makkelijk, gemiddeld en moeilijk.

Hoe moeilijker de oefeningen zijn hoe korter je de afbeeldingen te zien zijn.

Je krijgt alle vragen onder elkaar te zien met een knop erboven, als je op de knop drukt krijg je de afbeelding een bepaalde tijd te zien.

Voor de oefeningen krijgen gebruikers een score, de score word aan het einde weergegeven en op de persoonlijke pagina kunnen alle scores bekeken worden.

De gebruikers zien op de homepage een sneak peak van wat je kunt doen met een account op onze website, en op de registratiepagina kunnen mensen een volledig overzicht vinden van wat er allemaal op onze website te doen is.



### Grafisch ontwerp:

#### Zie bijlage 2

Voor alle pagina's gebruiken we hetzelfde CSS bestand zodat de layout overal het zelfde blijft.

Het logo word 100 bij 100 px en de knoppen 150 px lang en 40 px hoog.

Wij gaan de volgende kleuren gebruiken:

Zwart: **#000000** voor de text

Platinum: **#CCC** voor de achtergrond

Blauw: **#0000FF** voor the logo's

We hebben een logo en huisstijl bedacht.

De kleuren die wij vooral willen gebruiken blauw en grijs in de afbeeldingen.

Het logo moet makkelijk te herkennen zijn en overzichtelijk.

Voor het lettertype gebruiken wij Arial met een lettergrootte van 12.

Voorbeeld: Deze tekst is geschreven met arial 12.

En voor de wat belangrijkere teksten Arial Black met een lettergrootte van 16. Maar wanneer bepaalde kleuren wegvallen door de achtergrond zullen wij een andere letter kleur die dan het meest leesbaar is toepassen.

Voorbeeld:

**Deze tekst is geschreven met arial 16 en dik gedrukt.**

**Technisch ontwerp:**

De scripttalen die we gaan gebruiken zijn:

Css voor het uiterlijk van de website.

En de administratiepagina en database word gedaan in PHP.

De programmeertaal voor de database is MYSQL.

We gaan de tabellen als volgt indelen, met de volgende onderdelen:

- User\_ID (int 11)
- Gebruikersnaam (varchar 20)
- Wachtwoord (varchar 20)
- Geboortedatum (date)
- Email adress (varchar 50)

Ook maken we een tabel voor de scoren die we als volgt indelen:

- User\_ID (Int 11 die we koppelen aan het registratienummer)
- Score (Int 11)
- Datum(date)
- Niveau (varchar 20 welke oefening het is)

En we maken een tabel waar alle oefeningen in komen te staan. Deze bestaat uit de volgende onderdelen:

- ID (int 11)
- Afbeelding (varchar 80)
- Vraag (varchar 100)
- Antwoord 1 (varchar 50 waarbij 1 altijd de juiste is)
- Antwoord 2 (varchar 50)
- Antwoord 3 (varchar 50)
- Antwoord 4 (varchar 50)

**Onderhoudsplan:**

Omdat er geen inlog pagina voor beheerders is, zullen wij al het onderhoud zelf doen.

En ook alle content zal door ons worden gemaakt en toegevoegd.

**Promotie van website:**

Onze website promoten wij door folders te verspreiden bij instellingen waar veel mensen met deze problemen komen, zoals ziekenhuizen en zorginstellingen.

**Logboek:**

Ook gaan wij een logboek bijhouden om te zorgen dat wij onze vooruitgang terug kunnen zien, en ervan kan leren voor latere opdrachten.

Bijlage 1:

## PLANNING TMTAT

		van: David en Dion																	
		week 1			week 2			week 3			week 4			week 5			week 6		
		ma	di	vrij	ma	di	vrij	ma	di	vrij	ma	di	vrij	ma	di	vrij	ma	di	vrij
<b>Algemeen</b>																			
1	Planning maken	1																	
2	IPP plan maken	2																	
3	Logboek vullen	1																	
<b>Inlog</b>																			
1	Registratie pagina	2																	
2	Inlog pagina	2																	
3	Database maken	2																	
4	Informatie opzoeken	2																	
5	Resultaten pagina	2																	
6	E-mail verificatie(als tijd over)	2																	
<b>Oefeningen</b>																			
1	Oefeningen bedenken	2																	
2	Oefeningen maken	4																	
3	Oefeningen testen	1																	
7	Informatie opzoeken	2																	
<b>Vormgeving</b>																			
1	Css bestand maken	2																	
2	Afbeeldingen maken en bewerken	2																	
3	Logo maken	1																	
<b>Overige pagina's</b>																			
1	Homepage	1																	
2	Informatie verzamelen	2																	
3	Informatie pagina	2																	
4	Links	2																	
		33																	

David  
Dion  
Af  
Beide

Bijlage 2:

Logo 100px

100px

Index 40px

Informatie 20px

Handige Links

Inloggen

Registreren

Logo 100px

100px

Voorbeeld text:

Text may refer to:

the representation of written language

Text (literary theory), a concept in literary theory

Another name for a literary work

A particular Bible passage, sometimes a single verse or verse fragment

Textbook, a standardized instructional book

in electronic communication and computing

Plain text (unformatted text)

Text file, a type of computer files

Text display, an electronic alphanumeric display device

Text mode display

Text messaging, the sending of short messages by mobile phone

Text segment, another name for the code segment of a binary executable computer file

in arts and entertainment

Text (song), a 2010 song by Mann

TEXT, a Swedish band formed by 3/4 ex-Refused Members

TxT (film), a 2006 Filipino horror film

IMAGE NOT FOUND

Voorbeeld afbeelding

1280px

100%

